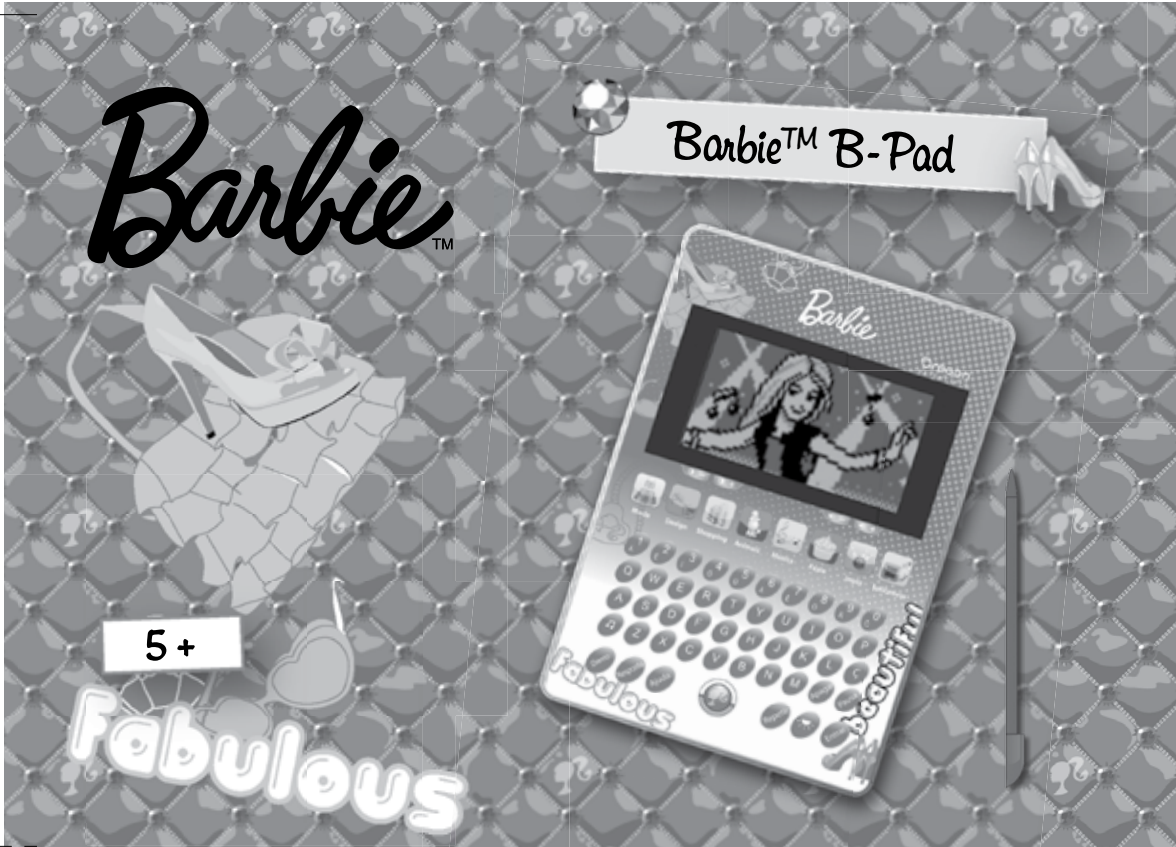




Jogos 19
Soletrando 19
Memória 19

Aplicativos 20
Livro de Desenho 20
Calculadora 20
Atualização 20
Configurações 20

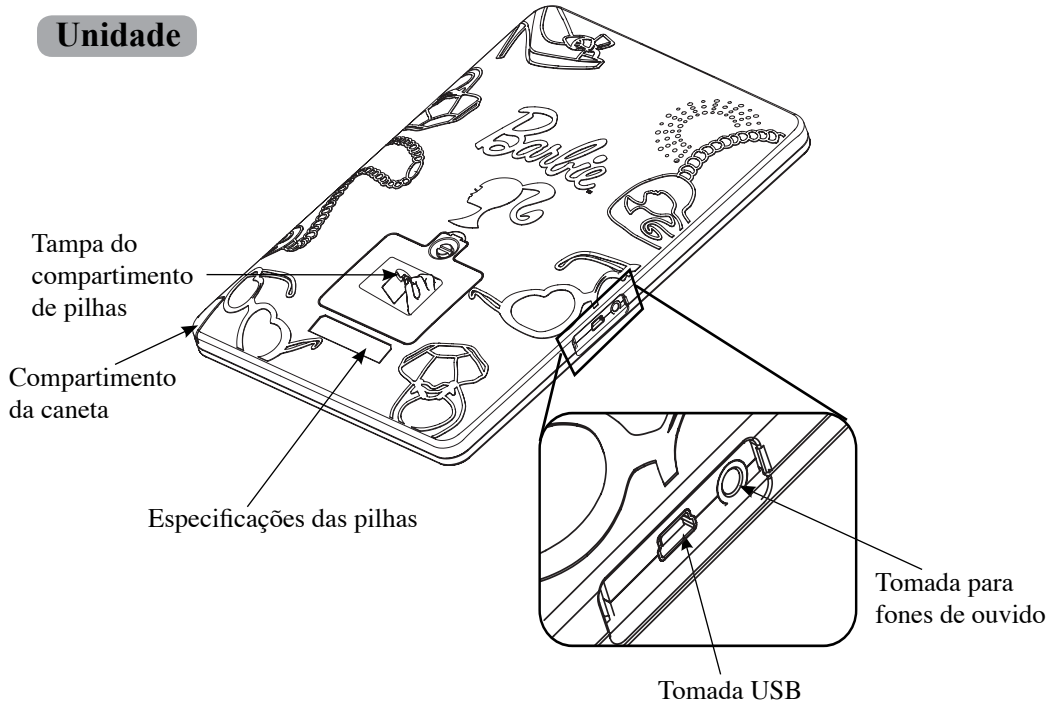
Capítulo 6 21

Resolução de Problemas

AVISO:

Todos os materiais da embalagem, tais como revestimentos plásticos, fitas e etiquetas, não fazem parte do brinquedo e devem ser descartados para a segurança da criança.

Unidade



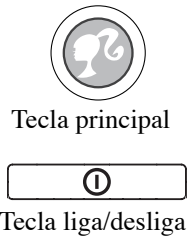
Desligamento Automático

Se não houver nenhuma entrada na unidade após alguns minutos e se o nome do jogador não tiver sido colocado no *tablet*, a unidade diz “Está bem! Vamos jogar novamente mais tarde!” e desligará automaticamente para conservar energia. Para voltar a jogar novamente, pressione a tecla  ou pressione a “Tecla principal” para ligar a unidade novamente.

Limpeza e Manutenção

Para garantir uma longa vida ao produto, por favor siga estas regras simples:

- Verifique regularmente a unidade quanto a danos no conector, partes internas e suas demais partes. Caso existam danos, a unidade não deve ser utilizada até que os danos sejam reparados.
- Sempre desconecte a fonte de energia antes de limpar a unidade.
- Limpe a unidade utilizando um pano seco na sua parte exterior.
- Evite molhar a unidade.
- A unidade não deve ser desmontada.
- Guarde sempre a unidade longe da luz solar direta e altas temperaturas.
- Evite deixar a unidade em um carro exposto a luz solar direta.
- A unidade não deve ser submetida a força extrema ou impacto.



6

Capítulo 1

Sobre o Barbie™ B-Pad

Características

30 Atividades em Português

- Moda
- Design
- Shopping
- Animais
- Música
- Festa
- Jogos
- Aplicativos

Multimídia

- Som digital e animação

Tela

- Tela LCD sensível ao toque
- Desligamento automático

Interface

- Tela sensível ao toque com reconhecimento de escrita
- Teclado do tipo QWERTY
- Teclas numéricas
- Tecla principal
- Teclas de animação
- Teclas de acesso direto à seleção de jogos
- Teclas de controle de volume
- Tecla de iluminação de fundo
- Tecla liga/desliga música

Áudio

- A voz da Barbie™
- Tomada USB

3

Capítulo 2

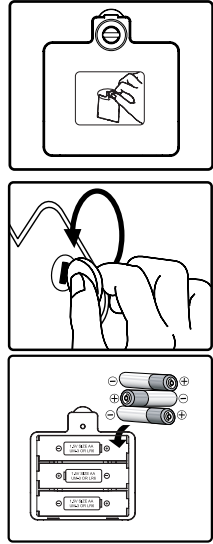
Para Começar

O *Barbie™ B-Pad* funciona com 3 pilhas tamanho AA.

Instalação das Pilhas

1. Certifique-se de que a unidade está desligada.
2. Abra a tampa do compartimento de pilhas, localizado na parte traseira da unidade, utilizando uma moeda ou uma chave de fenda plana.
3. Insira 3 pilhas tamanho “AA” (observe a polaridade correta: +, -).
4. Recoloque a tampa.

A parte inferior do *tablet* possui uma parede espessa, que pode apresentar ligeira dificuldade durante a troca de pilhas. É recomendado que os adultos auxiliem as crianças a trocar as pilhas, utilizando uma ferramenta adequada.



4

Capítulo 3

Regras das Atividades e Seleção

Seleção de Tema do Jogo

Existem 8 temas no *Barbie™ B-Pad*: Fashion, Design, Shopping, Animais, Música, Festa, Jogos e Aplicativos.

O menu de seleção de tema irá mudar para o tema seguinte a cada 5 segundos. O jogador também pode selecionar as setas direita e esquerda, exibidas na tela, para rolar para o próximo tema e tocar na imagem ou pressionar “Entrar” para selecionar. Todos os jogos de um tema estão listados no menu de seleção de nomes de jogos. O jogador pode utilizar as setas para cima e para baixo na tela para rolar pelos nomes das atividades e tocar no nome ou pressionar “Entrar” para jogar. Alternativamente, o jogador pode pressionar uma das teclas de acesso direto ao tema para ir imediatamente para um tema de jogo específico. A cada 15 segundos, se a unidade não estiver sendo utilizada, a Barbie™ dirá “Selecione um tema para jogar! Toque na imagem para iniciar!”.

Chances

Na maioria das atividades o jogador terá três chances por questão. A Barbie™ irá revelar a resposta correta após 3 tentativas incorretas.

Se não houver nenhuma entrada após cerca de 15 segundos, a Barbie™ irá repetir as instruções do jogo.

Pontuação

Ao final de cada rodada do jogo (que contém 10 questões, na maioria dos jogos),



10

Índice

Capítulo 1	4
Sobre o Barbie™ B-Pad	
Capítulo 2	7
Para Começar	
Capítulo 3	10
Regras dos Jogos e Seleção	
Capítulo 4	11
Recursos Úteis e Controles	
Capítulo 5	14
Pressione e Escreva	14
Moda	15
Traço Mágico	15
Fashion Show	15
Desfilando na Passarela	15
Fique Pronta	15
Design	15
Criando Jóias	15
Produzindo-se	16

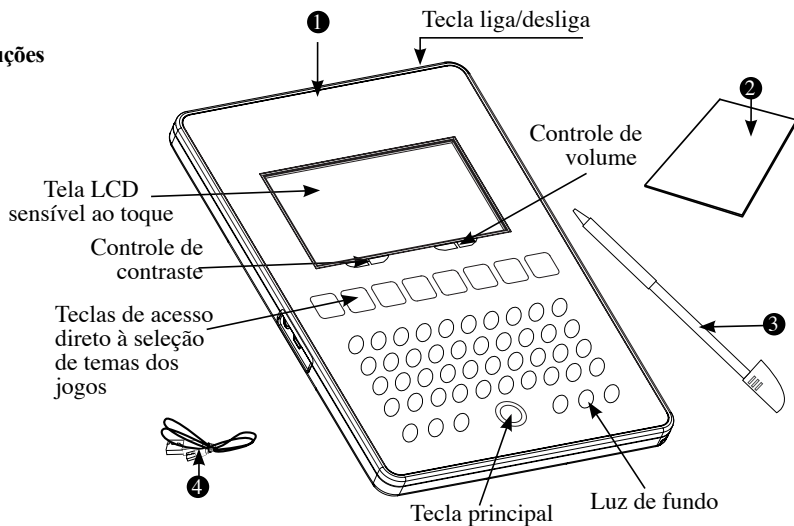
O que Tem Dentro?	16
Bolsa Surpresa	16
Shopping	16
Loja de Acessórios	16
Qual é a Diferença?	16
Combinando Sapatos	16
Chegando no Shopping	17
O Caixa	17
Animais	17
Passeio no Parque	17
Achando o Caminho de Casa	17
Onde está a Bola?	17
Complete a figura	17
Música	18
Música Favorita	18
Siga o Ritmo	18
Instrumento Musical	18
Brincando de DJ	18
Festa	18
Caça Jóias	18
Hora da Festa	18
Escolhendo a roupa	19
Estourando os balões	19

2

Unidade

O *Barbie™ B-Pad* vem com as seguintes partes (por favor entre em contato com o seu fornecedor se alguma parte estiver faltando):

- 1 - Unidade
- 2 - Manual de instruções
- 3 - Caneta
- 4 - Cabo USB



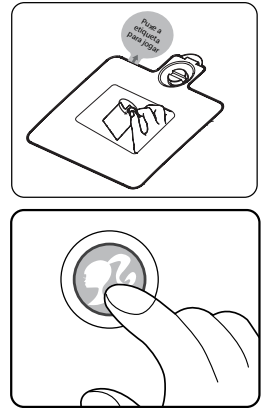
5

Atenção

- Não misture tipos diferentes de pilhas ou pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Somente utilize o tipo de pilha recomendado ou equivalente.
- Remova todas as pilhas quando for trocá-las.
- Retire as pilhas da unidade caso não pretenda utilizá-la por longos períodos de tempo.
- Não jogue as pilhas no fogo.
- Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Remova as pilhas recarregáveis do brinquedo antes de carregá-las.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas sob a supervisão de um adulto.
- As pilhas esgotadas devem ser removidas do brinquedo.
- Não provoque curto-circuito nos terminais de alimentação.

Iniciando o Barbie™ B-Pad

Para jogar e acessar todos os 30 jogos do *Barbie™ B-Pad*, por favor, puxe e remova a etiqueta “Experimente” antes de ligar a unidade. Ligue o *Barbie™ B-Pad* pressionando a tecla  localizada na parte superior direita do *tablet*, ou pressionando a “Tecla principal” localizada no centro, na parte inferior do *tablet*. Ao final de cada sessão, lembre-se de desligar a unidade pressionando a tecla .



8

após completar com sucesso todos os níveis de uma atividade, uma tela com o resumo da pontuação irá aparecer e o jogador poderá ver o seu desempenho. Uma tela “Jogar Novamente?” aparecerá e o jogador poderá escolher se ele deseja jogar novamente ou sair e escolher uma outra atividade.

Tempo Limite

Para a maioria dos jogos, o jogador terá de 30 a 120 segundos para responder, dependendo da questão e jogo.

Capítulo 4

Recursos Úteis e Controles

Tela Sensível ao Toque

Toque na tela para desenhar, escrever, selecionar e percorrer os jogos.

Teclado

O *Barbie™ B-Pad* possui um teclado de computador completo e funcional.

Teclas de Acesso Direto a Tema

Pressionando uma tecla de acesso direto irá levar o jogador para a lista de atividades na categoria.

Tecla Principal

Pressione a “Tecla principal” para ligar o produto. Se o produto está ligado, pressione a “Tecla principal” para sair da tela apresentada no visor e retornar para o menu anterior.



11

Volume

Pressione o controle de volume para ajustar o volume.

Contraste

Pressione o controle de contraste para ajustar o contraste.

Demo

Pressione para ver uma demonstração de alguns recursos e atividades divertidas do **Barbie™ B-Pad**.

Resposta

Pressione a tecla para revelar a resposta correta para uma questão. O jogador precisa pensar cuidadosamente antes de pressionar este botão, já que nenhum ponto será dado a esta questão.

Ajuda

Pressione a tecla para obter uma pista referente a uma questão. Utilizar esta função reduzirá a pontuação total disponível para a questão. Nem todos os jogos possuem esta função.

Repetir

Pressione a tecla para repetir uma questão ou instrução.

Tecla Luz de Fundo

Pressione a tecla para mudar a luz de fundo em 7 cores diferentes ou para ligar e desligar a iluminação.

12

Moda

01 Traço Mágico

A Barbie™ está se preparando para a passarela, vamos ajudá-la a ficar pronta! Toque na tela para ligar os pontos e aprender um formato ou um item de moda!

02 Fashion Show

A Barbie™ está conferindo as suas coisas. Ajude-a a decidir quantos itens ela precisa levar, tocando ou escrevendo na tela. Quando a resposta possuir mais que um dígito, o jogador poderá tocar a linha que representa o dígito para escolher onde digitar primeiro.

03 Desfilando na Passarela

A Barbie™ está indo para a passarela! Escreva as letras ou números dentro das estrelas para ajudar a Barbie™ a atravessar os bastidores antes do próximo desfile.

04 Fique Pronta

A Barbie™ chegou ao seu próximo desfile e viu que o lugar está uma bagunça! Escolha uma área e ajude a Barbie™ a arrumar tudo, tocando os itens na tela.

Design

05 Criando Jóias

Desenhe um pingente exclusivo para colocar em um colar. Desenhe e toque nas jóias ao lado para combiná-las.

15

Música

18 Música Favorita

Toque na tela para selecionar um som e as notas musicais para jogar.

19 Siga o Ritmo

Toque na tela para selecionar um som e toque as teclas corretas do piano para tocar uma melodia.

20 Instrumento Musical

Toque a tela para selecionar um instrumento e componha uma melodia.

21 Brincando de DJ

Toque as notas quando elas atingirem os círculos na base da tela.

Festa

22 Caça Jóias

Toque para recolher o máximo de jóias que você conseguir em 30 e 60 segundos.

23 Hora da Festa

A Barbie™ está convidando os seus amigos para a sua festa, mas eles irão chegar em horários diferentes. Ajude a Barbie™ a descobrir quando eles chegarão.

18

Capítulo 6

Resolução de Problemas

O desenvolvimento de produtos educativos é uma responsabilidade que nós da Oregon Scientific levamos muito a sério. Não medimos esforços para garantir a exatidão e a adequação das informações que dão valor aos nossos produtos. No entato, erros podem ocasionalmente ocorrer. É importante que você saiba que estamos sempre atentos aos nossos produtos e incentivamos você a ligar para o nosso Departamento de Atendimento ao Cliente caso tenha algum problema ou sugestão. Nossos representantes têm prazer em poder ajudá-lo(a). Antes de entrar em contato com um de nossos representantes pelo telefone (55 11) 3523.1934, verifique os seguintes pontos. Isto pode poupar o tempo que você gastaria em uma ligação desnecessária.

A tela não liga

As pilhas estão instaladas corretamente?

As pilhas precisam ser trocadas?

Tela escura / Imagens anormais / Mau funcionamento na tela

Desconecte a fonte de energia removendo as pilhas por pelo menos 10 segundos antes de conectar a fonte de energia novamente.

Em um ambiente propenso à descargas estáticas, a unidade pode apresentar mau funcionamento.

Para reiniciar, remova as pilhas por pelo menos 10 segundos antes de conectar a fonte de energia novamente.

Em conformidade com as normas de segurança da ASTM F963, EN71 Partes 1, 2 e 3 e EN62115.

21

Entrar

Pressione a tecla para submeter uma resposta.

Apagar

Pressione a tecla para apagar a última letra ou número ou digitado, ou desenho.

Pausa

Pressione a tecla para parar um jogo. Pressione novamente a tecla para voltar ao jogo.

Tecla Liga/Desliga Música

Pressione a tecla para ligar e desligar a música de fundo de um jogo.

Conectando o seu computador para baixar o seu nome e pacotes de jogos.

No Barbie™ B-Pad:

- Ligue o seu *tablet*.
- Entre em “Atualização” dentro do tema: Aplicativos.
- Verifique o tamanho da tomada USB e insira o cabo USB *no tablet* e no computador.
- Toque em SIM no **Barbie™ B-Pad** quando aparecer “USB?”

13

06 Produzindo-se

Vamos às compras para encontrar roupas para a Barbie™ experimentar e comprar, em seguida, descubra o custo total. Quando a resposta possuir mais de um dígito, o jogador poderá tocar a linha que representa o dígito para escolher onde digitar primeiro.

07 O que Tem Dentro?

Lembre-se o que está dentro da gaveta e toque na tela para responder.

08 Bolsa Surpresa

Lembre-se o que está dentro da bolsa da Barbie™! Toque na tela para responder.

Shopping

09 Loja de Acessórios

Vamos às compras com a Barbie™! Prepare-se e compre um, dois ou três itens apropriados para o clima.

10 Qual é a Diferença?

Toque na tela e marque as diferenças entre os dois objetos.

11 Combinando Sapatos

Está acontecendo uma liquidação de sapatos, porém os sapatos estão por toda parte! Encontre o sapato que combina com o que está no topo.

16

24 Escolhendo a roupa

Toque para escrever e soletrar um item de moda ou objeto.

25 Estourando os balões

Toque na tela para estourar o maior número de balões possível dentro do tempo dado, para ganhar um prêmio!

Jogos

26 Soletrando

Selecione dentro do tempo dado o máximo de palavras escritas corretamente!

27 Memória

Lembre-se e encontre na tela os bolinhos que combinam.

19

Em um contínuo esforço para melhorar os nossos produtos, as imagens na tela do produto podem ser ligeiramente diferentes das apresentadas nos diagramas. Por favor guarde este manual para referências futuras.

Produto distribuído por: Oregon Scientific Brasil Ltda.

Avenida Ibirapuera, 2.907
16º andar - Sala 1614
São Paulo - SP
CEP: 04029-200
CNPJ: 04.984.139/0001-78
SAC: (55 11) 3523.1934
E-mail: sac@oregonscientific.com.br

Cuidado:

Alterações ou modificações feitas nesta unidade sem a autorização expressa do responsável técnico podem vetar a autoridade do usuário para operar o equipamento.

- Cuidado! Não recomendado para crianças menores de 3 anos. Pequenas partes. Perigo de sufocamento.

No computador:

Instalação pela primeira vez:

- Visite o site <http://fashiontablet.oregonscientific.com> para baixar e instalar o programa. Siga as instruções fornecidas e instale o programa.

Baixar conteúdo:

- Uma vez que o programa for instalado, abra o programa para começar a personalizar o **Barbie™ B-Pad**.
- Siga as instruções para inserir o nome do jogador.
- Uma vez que o nome esteja inserido, você poderá selecionar conteúdo de jogo adicional e mudar o jogo.
- O programa irá então baixar o conteúdo selecionado e aplicá-lo ao **Barbie™ B-Pad** através de um cabo USB.

Capítulo 5

Atividades

00 Escrevendo

Pressione uma letra ou número no teclado durante o tema do jogo ou seleção de jogo. Você pode aprender a escrever a letra ou número e aprender uma palavra ou a contar.

14

12 Chegando no Shopping

Leve a Barbie™ até o shopping para fazer algumas compras! Toque e arraste os obstáculos para fazer um caminho para ela!

13 O Caixa

Calcule e escreva quanto cada conjunto de roupas custa! Quando a resposta possuir mais de um dígito, o jogador poderá tocar a linha que representa o dígito para escolher onde digitar primeiro.

Animais

14 Passeio no Parque

Toque e leve um animal para um passeio no parque. Uma vez no parque, toque em qualquer lugar na tela, na frente do animal, para pular sobre os obstáculos.

15 Achando o Caminho de Casa

A Sequin™ está perdida! Desenhe um caminho na tela para levá-la de volta para casa.

16 Onde está a Bola?

A Barbie™ está brincando com os seus cachorrinhos só que eles esconderam a bola! Observe atentamente e lembre-se qual cachorrinho está com a bola! Toque na tela para responder.

17 Complete a figura

Toque na tela para completar a figura e descubra o que o animal, ou o inseto, come!

Aplicativos

28 Livro de Desenho

Desenhe uma figura na tela. Escolha pincéis de tamanhos diferentes para desenhar. Toque na borracha para apagar.

29 Calculadora

Toque na tela para calcular uma equação matemática.

30 Atualização

Conecte a um computador, através de um cabo USB, para personalizar o *tablet* e para atualizar novos conteúdos para o jogo. Toque em “Sim” para começar a baixar. Entre em <http://fashiontablet.oregonscientific.com> para baixar e obter instruções para instalar o programa.

31 Configurações

Toque no “+” apresentado no visor para calibrar a tela sensível ao toque. O ajuste estará completo quando aparecer na tela “Configuração Completa!”.

ELIMINAÇÃO

Não jogue este aparelho em uma lixeira comum. A coleta desse tipo de lixo deve ser feita separadamente, para receber tratamento especial.

23

BI68 BZ 300102899-00001-10